

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Seorang manusia dapat melihat perubahan terjadi tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoritis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati.

Pembelajaran menurut kamus bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Kegiatan belajar dan pembelajaran dalam konteks pendidikan formal disekolah, merupakan fungsi pokok guna mewujudkan tujuan institusional suatu lembaga. Dalam pelaksanaan fungsi dan tugas institusional itu, guru menempati kedudukan sebagai figur formal. Tugas dan tanggung jawab guru sebagai pendidik adalah untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar, dalam hal ini disebut dengan pembelajaran. Begitupun dengan kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang merupakan persaingan hasil pembelajaran gerak dalam mengejar prestasi.

Melihat perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan pada dasarnya pendidikan jasmani merupakan aktivitas fisik yang dilakukan melalui pembelajaran yang diarahkan dan mendorong kepada pendidik agar seluruh potensi siswa tumbuh dan berkembang untuk mencapai suatu tujuan secara utuh dan menyeluruh. Pada jaman sekarang, pendidikan jasmani mendapat perhatian yang cukup besar baik untuk meningkatkan kualitas manusia dalam kesegaran jasmani maupun untuk pencapaian prestasi.

Salah satu tempat dimana siswa dapat melakukan aktivitas olahraga ialah di sekolah, selain sebagai tempat kegiatan belajar, kegiatan olahragapun dapat dilakukan di luar jam sekolah yaitu dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler olahraga berguna untuk meningkatkan kualitas kesegaran jasmani siswa dan dapat memperluas wawasan atau kemampuan olahraga, peningkatan dan penerapan nilai pengetahuan siswa. Ekstrakurikuler olahraga merupakan kegiatan olahraga yang dilakukan di luar jam pelajaran. Salah satu ekstrakurikuler yang terdapat di sekolah yaitu ekstrakurikuler *Karate*.

Zaman modern sekarang ini olahraga beladiri *Karate* sudah dikenal oleh masyarakat luas. Seni beladiri ini pertama kali disebut *Tote* yang berarti *Tangan Cina* kemudian Sensei Gichin Funakoshi mengubah kanji Okinawa

(Tote : Tangan Cina) dalam kanji Jepang menjadi “*Karate*” (Tangan Kosong)¹. *Karate* sendiri di Indonesia sudah sangat populer dan prestasi *Karate* Indonesia yang terbaru di tahun 2015 pada kejuaraan dunia yang diselenggarakan di Jakarta berhasil meraih 4 medali emas.² *Karate* diketahui memiliki 4 aliran besar yang dikenal di perguruan *Karate*, yaitu *Shotokan*, *Goju-Ryu*, *Shito-Ryu*, dan *Wado- Ryu*.

Latihan teknik *Karate* terbagi dalam tiga gerakan utama, yakni *Kihon* atau gerakan dasar, *Kata* atau bentuk (jurus), dan *Kumite* atau aturan teknik pertarungan bebas beraturan.³ *Kihon* atau teknik dasar, pada prinsipnya adalah latihan teknik-teknik dasar *Karate* seperti pukulan (*tsuki*), tendangan (*Geri*), tangkisan (*uke*), hindaran dan kuda-kuda (*dachi*). Secara harfiah dapat diartikan sebagai pondasi awal (akar) atau disebutnya sebagai Gerakan Dasar *Karate*. Seorang *Karateka* yang baik harus menguasai *Kihon* dengan baik sebelum memasuki pelajaran *Kata* dan *Kumite*.⁴

Kumite adalah aplikasi gerakan-gerakan *kihon* dalam bertarung, prinsipnya adalah latihan bertanding atau perlawanan untuk menguji kemampuan melumpuhkan lawan. Dan *Kata* atau bentuk (jurus) adalah rangkaian gerakan–gerakan *kihon* yang dibuat seindah mungkin, pada prinsipnya adalah latihan peragaan bentuk gerakan *Karate*. Jadi apabila

¹ Anon, *Gichin Funakoshi* (Jakarta : dalam Suntoda, 2012) h. 8

² <http://bola.liputan6.com/read/2366403/indonesia-finis-posisi-keempat-di-kejuaraan-dunia-Karate> (Diakses pada tanggal 16-4-2017 pukul 16.45 WIB)

³ Dody Rudianto. *Seni Beladiri Karate*. (Jakarta: 2010). Hal. 102

⁴ *Ibid.*, h 104

kihonnya kurang baik, maka aplikasinya dalam *kumite* dan *kata* akan kurang baik juga. *Kata* dalam istilah kita adalah jurus, dalam *Karate* bersifat baku yaitu gerakan dan alur gerakan sudah ditetapkan sehingga tidak dapat dirubah atau di modifikasi sesuai keinginan kita. Pertandingan olahraga *Karate* pun sudah dapat kita jumpai setiap tahunnya di setiap daerah di Indonesia. Olahraga *Karate* yang di bawa dari Cina ke Jepang oleh Gichin Funakoshi ini sudah populer dan masuk ke dalam dunia pendidikan jasmani.

Dalam olahraga *Karate* apabila seseorang yang ingin mempelajarinya membutuhkan ketekunan dan keseriusan untuk menguasai olahraga *Karate* tersebut. Dan yang paling penting adalah memahami filosofi olahraga *Karate* itu sendiri. Tapi yang terjadi saat ini adalah titik jenuh dalam pembelajaran *Karate*. Yang pada akhirnya berdampak pada cara berfikir mereka, bahasa, perilaku dan pergaulan mereka yang memandang olahraga *Karate* adalah olahraga yang membosankan. Terkadang, mengenal atau sekedar mencari tahu saja tidak mau. Bisa disebut peminatnya sedikit, sehingga siswa malas untuk mempelajarinya.

Banyaknya strategi yang belum diterapkan oleh pelatih ataupun guru berpengaruh terhadap gerak dasar *Karate* khususnya keterampilan *kata* yang menjenuhkan. Di dalam pendidikan kita mengenal berbagai istilah peragaan atau keperagaan tetapi ada pula yang menggunakan istilah komunikasi peragaan. Dewasa ini telah dipopulerkan istilah baru yakni “Media Pendidikan”. Sedangkan dalam kepustakaan asing dan ada sementara ahli

yang menggunakan Audio-Visual Aids. Adapun beberapa ahli yang menggunakan istilah “ *teaching material* atau *instructional material*“. Karena beragamnya istilah tersebut dan memiliki tekanannya sendiri-sendiri, maka akan lebih baik jika mengambil salah satu diantaranya, dalam hal ini “*Media Pendidikan*”..Jadi yang dimaksud dengan Media Pendidikan menurut Oemar Hamalik adalah sebagai berikut :

Media Pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.⁵

Kurangnya interaksi disebut-sebut sebagai salah satu faktor penyebab sulitnya dalam menghafal dan menguasai *kata*. Karena *kata* merupakan rangkaian gerakan dari beberapa teknik dasar dalam olahraga *Karate* yang memang harus dihafal setiap gerakannya. Untuk menciptakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan, sudah sewajarnya pembelajaran disertai dengan kemampuan perencanaan, pengelolaan, dan pengembangan yang didasari dengan pengetahuan dalam pembedaan karakter siswa. yang memerlukan daya ingat yang kuat dalam proses pembelajarannya.

Gerakan *kata* dalam *Karate* merupakan gerakan yang identik dengan gerakan peresapan jiwa atau dapat juga disebut dengan gerakan melawan diri sendiri. Berbeda halnya dengan *kumite* yang jelas lawannya

⁵ OemarHamalik, *Media Pendidikan* (Bandung:1994) ,h.11

terdapat di sekitar pelaku *Karate* ini. Ada istilah yang menyebutkan bahwa “lawan terberatmu adalah diri sendiri”. Dalam belajar, setiap *siswa* memiliki karakter belajarnya tersendiri. Ada yang lebih nyaman melalui penglihatan (visual), melalui mendengar (auditori), dan ada pun yang melihat kolaborasi dari keduanya yang identik dengan pergerakan tubuh (Kinestetik). Menilik hal tersebut dan untuk mengetahui kemampuan setiap *siswa* dalam pembelajaran *Karate* katagori kata, peneliti berniat untuk menguji efisisensi strategi mengajar gerak yakni melalui strategi keseluruhan dan bagian per bagian. Yang dalam hal ini, hasil belajar menentukan strategi mengajar yang lebih efisien. Maka dari ini pembelajaran gerakan *Karate kata* menggunakan strategi mengajar yang berbeda tentu dapat mendukung proses pembelajaran *kata* namun dijadikan perbandingan agar dapat diketahui efisiensi dan efektifitasnya.

Permasalahan yang terdapat dalam pembelajaran *Karate* katagori *kata* pada umumnya adalah strategi mengajar dalam pembelajaran yang menjenuhkan dan kurangnya interaksi antara guru dan *siswa* maupun *siswa* dan *siswa*. Selain itu, pembelajaran *kata* yang identik dengan pengulangan yang banyak dalam pembelajarannya lah yang menjadi factor bahwa *kata* itu menjenuhkan. Maka, peneliti menerapkan dua strategi mengajar yang sudah sering digunakan dalam pembelajaran *kata* lalu dibandingkan hasil pembelajarannya. Penilaian *Karate* khususnya *kata* memang sangat kompleks dan signifikan.

Peneliti mempertimbangkan tujuan diadakan penelitian dan objek penelitiannya terhadap pengembangan prestasi dan efek setelah diadakan penelitian. Maka dari itu, perlu diketahui, *karate* telah menjadi cabang olahraga yang dipertandingkan. Maka dari itu, olahraga karate memiliki aturan yang telah diatur oleh Federasi yang mengau pada peraturan pertandingan karate dunia atau biasa disebut *World Karate Federation (WKF)*. Telah dijelaskan bahwa *karate* katagori *kata* memerlukan daya hapal yang kuat dan kekuatan yang besar. Penerapan strategi mengajar dalam pembelajaran *karate kata* sangatlah berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Karate katagori *kata* memiliki banyak *kata* yang dapat dimainkan dalam pertandingannya. Berhubung peneliti mengambil objek penelitian siswa SMP yakni anak-anak usia 12-15 tahun. Siswa SMP adalah anak-anak yang sedang dalam masa pembelajaran lanjutan maka *kata* yang digunakan dalam pembelajaran dan pion utama penyusunan skripsi adalah *kata KANKU-SHO*. Dalam pertandingan *karate* katagori *kata*, anak-anak usia SMP memainkan *kata* lanjutan yakni selain kata dasar *HEIAN* ataupun *TEKKI*. Berkaitan dengan usia belajar anak-anak, pembelajaran kata *KANKU-SHO* dapat menjadi asset objek penelitian yang merupakan atlet di dojonnya (tempat latihan) untuk dapat mengikuti pertandingan dalam meraih prestasi.

Dalam hal ini, strategi mengajar seperti yang pernah disebutkan sebelumnya adalah sangat memengaruhi hasil belajar. Strategi mengajar

yang digunakan peneliti adalah strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian. *Kata KANKU-SHO* merupakan perpaduan dari gerakan dasar karate atau dapat disebut *Kihon*. *Kihon – kihon* tersebut yang tersusun menjadi suatu rangkaian gerak yang disebut *kata Kata* terdiri dari 37 langkah gerakan *kihon*. Dalam strategi mengajar keseluruhan, anak-anak yang diajarkan bagian-bagian *kata KANKU-SHO* secara keseluruhan dalam setiap pertemuan, artinya *kata* yang terdiri dari 37 langkah tersebut langsung diajarkan. Sedangkan, dalam strategi mengajar bagian per bagian, 37 langkah ini di bagi menjadi beberapa bagian dan diajarkan per bagian tersebut di setiap sesi latihan. Artinya tidak diajarkan secara keseluruhan melainkan bagian per bagian dan dituntut menguasai bagian yang diajarkan di pembelajaran sebelum pindah ke bagian berikutnya. Kedua strategi belajar ini tentu akan memberikan perubahan dalam hasil belajarnya, maka dari itu dari pemaparan di atas maka penulis mengambil judul “efektifitas strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian terhadap hasil belajar *Karate kata KANKU-SHO* pada siswa ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Kota Bogor “

B. Identifikasi Masalah

Pada pembelajaran kata *siswa* dituntut untuk dapat menghafal rangkaian gerakan yang sudah baku. Adapun permasalahan yang muncul saat dalam proses pembelajaran yaitu *siswa* cenderung sulit menghafal gerakan yang baku karena kurangnya interaksi dalam kelas sehingga *siswa* belajar secara individu. Maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

- a. Apakah penerapan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian sesuai pada pembelajaran gerakan *Karate kata KANKU –SHO* sesuai digunakan pada *siswa* ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Bogor?
- b. Bagaimana penerapan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian pada pembelajaran gerakan *Karate kata KANKU –SHO* sesuai pada *siswa* ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Bogor?
- c. Bagaimana perbandingan penerapan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian sesuai pada pembelajaran gerakan *Karate kata KANKU –SHO* pada *siswa* ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Bogor?
- d. Bagaimanakah motivasi *siswa* ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Bogor dalam mengikuti pembelajaran *Karate kata KANKU-SHO* dengan menggunakan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini ruang lingkupnya terarah pada tujuan, maka penulis membatasi penelitian hanya pada masalah. Batasan penelitian ini yakni:

1. Variabel bebas adalah Strategi Mengajar Keseluruhan dan Bagian Per Bagian
2. Variabel terikat adalah keterampilan *kata*
3. Sasaran dalam penelitian kali ini adalah siswa anggota ekstrakurikuler *karate* di SMP Negeri Tamansari Bogor

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalahnya dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar *Karate kata KANKU-SHO* pada siswa ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Kota Bogor yang menerapkan strategi mengajar keseluruhan?
- b. Apakah terjadi peningkatan hasil belajar *Karate kata KANKU-SHO* pada siswa ekstrakurikuler *Karate* di SMP Negeri 1 Tamansari Kota Bogor yang menerapkan strategi mengajar bagian per bagian?
- c. Manakah yang lebih efektif untuk pembelajaran *Karate kata KANKU-SHO* antara penerapan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang penulis harapkan dari beberapa hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis:
 - a. Sebagai tambahan informasi bagi *siswa* mengenai strategi mengajar keseluruhan meningkatkan hasil belajar *kata* dalam ekstrakurikuler *Karate*.
 - b. Sebagai tambahan motivasi *siswa* agar mengikuti ekstrakurikuler *Karate* di sekolah.
 - c. Sebagai tambahan wawasan bagi penulis tentang peningkatan hasil belajar *karate* katagori *kata* dengan strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian dalam ekstrakurikuler *Karate* dan mengetahui strategi yang lebih efektif meningkatkan hasil belajar *karate kata* dari kedua strategi tersebut
2. Secara praktis:
 - a. Diharapkan dapat membangkitkan perhatian pihak-pihak yang terkait dengan perkembangan dunia pendidikan yaitu dosen dan guru khususnya para guru penjas mengenai pentingnya penerapan strategi mengajar yang tepat.
 - b. Strategi mengajar keseluruhan dan bagian per bagian dapat dijadikan bahan masukan dalam pembelajaran *Karate* nomor *kata* secara efektif dan efisien.